
CALENDARIO GIGANTE 1995
CLUB
28
Nintendo®
MORTAL KOMBAT II
GAME BOY
TIPS
DONKEY KONG
COUNTRY
ARCADIAS
DARKSTALKERS
EDICION•Nº 4-01
Colombia $1.300,00
Venezuela BS 265,00
Ecuador S/
Puerto Rico US$1.75
Panamá US$1.75
INF. SUPERNESESARIA
•DIRT TRAX FX •STREET RACER
•INDIANA JONES •SPARKSTER
0 1
37634 13138 01





No puedo comenzar esta edición, sin decirte que espero que esta Navidad la hayas disfrutado bastante y desearte muchas felicidades para este nuevo año que comienza. Además, debo agradecerte todo el maravilloso estímulo recibido, que sin duda alguna, ha hecho que revista "Club Nintendo" y todos los que trabajamos mes a mes para entregarte la mejor información, nos sintamos orgullosos de ser la mejor revista del inquieto mundo de Nintendo en América Latina.

Y recuerda , "Revista Club Nintendo, es el Secreto del Poder".

El Editor.

RECIBIMOS CARTA DE:

COLOMBIA OSCAR DARIO NAVAS GOMES - RICARDO BARROS SAFI - JOEL ANDRES MUÑOZ JUAREZ - OMAR A. PARRA G. - IVAN ADOLFO ACOSTA YULE - B.O.B. - DAVID A. DIEZ - JORGE EDUARDO VERA GOMEZ - LUIS FERNANDO JARA TOBAR - ALEJANDRO WILCHES SEGOVIA - RAFAEL ANDRES CORONADO - JORGE ARMANDO VILLAREAL POVEDA - ALVARO JAVIER GARZON MAFFLA

PANAMA JOSE R. JAEN C.

VENEZUELA ISAAC LYNN VELEZ - XAVIER SILVA - HENDRICK VALLES - DANIEL GUTIERREZ M. - ANGEL MONTOYA - FEDERICO POUJOL - JAIME CREIXEMS - HORACIO PIÑERO - GUIDO NUÑEZ - JAVIER FINOL FRIEDMAN - JOSE KARANOY ISTURDES RODIL - NELSON ROLANDO LOPEZ C. - CARLOS LUIS RIVAS QUIROS - IRVING J. MARTINEZ

SIGAN ESCRIBIENDONOS



REVISTA CLUB NINTENDO Nº 28
EDICION Nº 4-01
Revista coeditada entre

Productos y Equipos Internacionales, S.A. de C.V.

Director General
Teruhide Kikuchi

Director de Administración
Jorge Stone

Director Editorial
Gustavo Rodríguez
José Sierra

Producción
Network Publicidad

Diseño
Francisco Cuevas

Investigación
Jesús Medina
Adrián Carvajal

Editorial América S.A.

Presidente
Emiro Aristizábal A.

Director de Producción
Gustavo A. Ramírez H.

Edición y diseño en computación
Helio Galaz G.

Colaboradores
(Trucos y secretos)
Mirko Albuquerque
Cristian Steinlen
Cristián Díaz
Orlando Vejar

Ventas de publicidad

Gerente de publicidad
Pablo Jimeno Gómez

Teléfonos de publicidad
Bogotá: 4139030 - 4139300
Medellín: 2682936 - 2666948
Cali: 644220 - 644221

 Revista mensual editada y publicada por Editorial América S.A., Transversal 93 Nº 52-03, Santafé de Bogotá D.C., Colombia. Distribuidores: - Venezuela: Distribuidora Continental S.A., Caracas, Venezuela. -Ecuador: Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Guayaquil, Ecuador. - Colombia: Distribuidoras Unidas S.A., Santafé de Bogotá, Colombia. Impresa en Colombia por **OPTIMA LTDA**.

SUPER NINTENDO

PAGINAS CENTRALES

Dr. MARIO®



No vayan a aburrirse a media carta y la arrojen por ahí, por favor. Resulta que hace mucho tiempo, estaba jugando "Zelda III", y estando ya muy avanzado en el juego, levanté el arbusto que te permite entrar al castillo del comienzo (cuando está lloviendo). Nunca imaginé la sorpresa, al ver que no caí en el cuarto donde tu tío te entrega la espada y el escudo para comenzar el juego, sino que éste era totalmente diferente por que tenía el suelo "tapizado" de rupias azules, y había una "Stone Tablet" en la pared. Me acerqué para leerla y decía algo más o menos así:
"Hi, my name is Chris no-se-qué, this is my top secret room, don´t tell it to anybody, keep it between us, OK.?
Luego, como a los 3 días, traté de volver a entrar a ese cuarto, con un personaje idéntico al que lo hizo la primera vez (es que la vez anterior no utilizé el "Copy Player", pero reuní las mismas condiciones que en el otro juego), y aún así, no conseguí la entrada al misterioso cuarto. De inmediato les escribí, para exponerles mi duda, con la esperanza de una respuesta, pero han pasado 3 meses y no he sabido nada de parte de ustedes, por lo que pensé; "bueno, tal vez tienen que conseguir el cartucho, jugarlo, llegar hasta donde yo les indiqué junto con todas las características de mi juego, lo difícil: entrar al cuarto, determinar qué era lo necesario para entrar allí, contestar la duda, escribir la respuesta, tal vez, incluir alguna foto, etc., etc., y por último esperar que se imprima. Creí que era prudente esperar unos tres meses para tener noticias, pero pasaron y pasaron los meses y el misterioso cuarto aún sigue siendo un secreto. Tal vez, no les llegó la carta, o no pudieron comunicarse conmigo, o un lunático incendió la oficina de correos, o tal vez, unos marcianos secuestraron al cartero, pero podría ser que mi cartucho es único en el mundo, o la leche estaba pasada de la fecha y provocó que me imaginara cosas, o quién sabe, tal vez era un secreto de Estado (sinceramente creo que fueron las 2 primeras alternativas). ¿Me pueden ayudar a resolver el misterio de este escondido cuarto del misterioso cartucho de Zelda III? Les aseguro que la presente no es ninguna mentira o algo por el estilo, díganme que no me estoy volviendo loco.

NICOLAS BROWNE S.

Déjanos decirte que tú y otro amigo más, nos pusieron a buscar como locos; seguimos las indicaciones de que el cuarto secreto de Chris, aparecía arriba de la pirámide y nosotros, al tratar de ver de que se trataba este cuarto, perdimos mucho tiempo y no pudimos conseguir resultados. Pensamos que podía haber sido una especie de "bugs", pero ya al recibir una tercera carta con indicaciones de que había aparecido en otro lugar y que tampoco pudimos encontrar, nos decidimos a hablar con el responsable y creador de este juego en la mismísima Nintendo of America y nos informó que, ¡EXISTE!, además de contarnos que este misterioso cuarto aparece al azar y sólo en algunos cartuchos. El nombre que en el cuarto aparece es el de Chris Houlihan, joven que ganó un concurso de la revista estadounidense "Nintendo Power", con el que se ganó el derecho de tener su nombre programado en el juego de Zelda - Link to the Past. Tú has sido uno de los pocos afortunados en ver este cuarto. ¡No te estás volviendo loco!



¿Por qué no le han dado a S. Street Fighter II el espacio que se merece?

NESTOR RODRIGUEZ F.

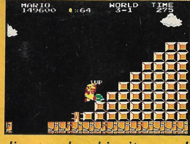
La razón es que aunque nosotros consideramos que S. Fighter II ha sido el que generó toda una nueva tendencia para los juegos de pelea, creemos que las modificaciones realizadas, aunque son excelentes, son sólo variaciones y no grandes cambios. Es también la razón por la cual no hemos hecho un completo análisis, pero hemos publicado los trucos más relevantes y nuevos.

◆

¿Qué juego fue el primero en presentar secretos? Además ¿qué compañía tuvo la idea de introducir secretos en los videojuegos?

GABRIEL ROSCO M.

Algunas de las claves para invencibilidad, selección de niveles, etc. las ponían los programadores con el único fin de analizar con mayor rapidez cualquier detalle en el programa, sólo que cuando llegaron a las manos de los videojugadores les emocionó contar con esos trucos y ahora es casi obligatorio para los diseñadores de los juegos incluir claves de este tipo como algunos secretos para los videojugadores y no sólo para sus análisis.
En el Famicom japonés salieron varios juegos y seguramente varios tenían trucos pero en América el primer juego que salió para el NES, Super Mario Bros. contó con varios secretos como el continue (A y start)o las famosas 100 vidas en el nivel 3-1, o el Mario



disparando chiquito, o el mundo-1. Hay que recordar que muchos de estos "trucos" a veces son bugs y ni siquiera quien lo programó los conocía.

◆

Quiero preguntarles si se acuerdan de algunos lectores que les escriben seguido porque ¿de qué sirve que digan que es la tercera, cuarta o quinta vez que escriben si para ustedes es como un nuevo lector? Esto quiero que me lo contesten porque es la 3a. vez que escribo y quiero saber si se acuerdan.
Quiero darles una recomendación. Den la información que tengan, porque luego escucho que en otras revistas aparecen noticias que hasta después salen en Club Nintendo.

MARCELO RAMIREZ

Hay veces que los nombres son muy especiales o nos escriben tan seguido o con tanto estilo que los recordamos de inmediato. Otras veces tenemos que revisar nuestra computadora y nuestros archivos pero siempre sabemos si ya nos han escrito. Tú, por ejemplo, nos escribiste por primera vez el 7 de julio y luego el 10 de noviembre.

Nosotros sólo publicamos la información cuando es oficial. En ocasiones los licenciatarios nos piden no darla a conocer y los respetamos. Otras ocasiones hay rumores que no publicamos hasta confirmar, por eso nos llegan a ganar la información pero también por eso nos equivocamos menos que las revistas que no confirman su información.

◆

Hola, soy un fanático de la revista y me gustaría saber cómo puedo ingresar a su Club.

ROBERTO CAMPOS

Aunque el "club", como lugar físico, no existe,ya has ingresado, al igual que todos nuestros amigos que nos escriben y coleccionan nuestra revista. Creo que no puedes imaginarte lo numeroso que es este Club que sigue creciendo. Hasta la próxima, "socio".

◆

...P.D. Sé que lo más probable es que no publiquen esta carta, de hecho no espero que lo hagan. Pero créanme que si lo hacen yo, y muchas otras personas tendremos una mejor opinión de ustedes.

SPINN

Tuvimos la intención de contactarnos directamente contigo porque no podemos darle lugar a cartas anónimas. Te cuento que tenemos una respuesta para cada una de tus preguntas, pero por respeto a nuestros fieles lectores no podemos publicarlas. Así es que, vuelve a escribirnos, sin miedo, y envíanos tu dirección para hacértelas llegar. Sabemos que necesitas un espacio en esta sociedad, y te lo brindaremos.


¡Gatito Caótico!
¡QUE SHOCK!
¡¡¿PERSONALIDAD DIVIDIDA?!!
¡SE ACERCA UN SHISH KABOB!
¿ESTA CARGADO?
Ellos pelean y muerden, pelean y muerden y pelean!
Prepárate mientras Itchy y Scratchy cortan, juegan a los dados, se estrellan y se quebran camino a tu casa. Este gato necesitará más de nueve vidas para sobrevivir a las bazukas, granadas, sierras y lanzadores de llamas.
Hay más de una manera de despellejar a un gato...
De modo que... ¿¿¿¡¡¡Eres tú suficientemente ratón!!!???
DISPONIBLES PARA LOS SISTEMAS
Acclaim
SUPER NINTENDO
GAME BOY
NIÑOS/ADULTOS
K-A
+ DE 6 AÑOS
The Simpsons & Characters TM & © 1994 Twentieth Century Fox Film Corporation Developed by B.I.T.S. Ltd. Nintendo, Super Nintendo Entertainment System, Game Boy and the official seals are registered trademarks of Nintendo of America Inc. © 1991 Nintendo of America Inc. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment, Inc. ® & © 1994 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved.
Acclaim
entertainment

ESPECIAL

TRUCOS INEDITOS

AQUI LES PRESENTAMOS UNA EXCLUSIVA LISTA DE LOS MEJORES TRUCOS RECIBIDOS A TRAVES DE LAS CARTAS; ESPERAMOS QUE LES SEAN DE GRAN AYUDA.

JUEGO	PARA...	TRUCOS
SUPER KRUSTY'S FUN HOUSE (SUPER NES)	ULTIMA ETAPA	• INGRESA PASSWORD: SIDESHOW
NINJA BOY (GAME BOY)	CONTINUES ILIMITADOS	• DURANTE EL TITULO MANTEN PRESIONADO: "A", "B" Y START.
STREET COMBAT (SUPER NES)	OBTENER 50 CREDITS	• EN LA PANTALLA DE OPCIONES, PON LA FLECHA SOBRE LOS CREDITS Y PRESIONA EL BOTON "SELECT" 50 VECES.
MORTAL KOMBAT II (SUPER NES)	LANZAR AL OPONENTE AL ACIDO	• MIENTRAS TE ACERCAS A EL, MANTEN PRESIONADO "A" Y "B". YA A SU LADO, AGACHATE Y PRESIONA "Y".
SUPER EMPIRE STRIKES BACK (SUPER NES)	COMENZAR CON TODAS LAS FUERZAS	• PRESIONA DURANTE LA PANTALLA DEL TITULO: X B B Y X A A X, "START".
ART OF FIGHTING (SUPER NES)	GOLPE ESPECIAL DE RYO Y ROBERT	• CUANDO NO YA NO TE QUEDE ENERGIA, PERO TENGAS LLENA LA DE GOLPES, REALIZA LO SIGUIENTE: "ABAJO", "DIAGONAL/DERECHA/ABAJO", "ADELANTE", GOLPE FUERTE + COMBO PEQUEÑO.
SPY HUNTER (NES)	OBTENER TODO EL PODER DE TU COCHE	• DURANTE EL JUEGO PON PAUSA Y EJECUTA LA SIGUIENTE SECUENCIA: "ARRIBA", "ARRIBA", "B", "ADELANTE", "ADELANTE", "B", "ABAJO", "B", "ATRAS", "ATRAS", "A" Y QUITA LA PAUSA.
POW (NES)	OBTENER 21 VIDAS	• DURANTE EL TITULO HAZ LA SECUENCIA: "A", "B", "B", "ARRIBA", "ARRIBA", "ABAJO", "ATRAS" Y START.

MORTAL KOMBAT II

MOVIMIENTOS

Golpe







Patada

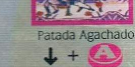






Uppercut

↓ + B



Patada Agachado

↓ + A

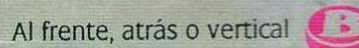
← + A





→ + A

Estos movimientos se ejecutan saltando



Al frente, atrás o vertical B



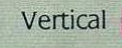


Al frente o atrás



A





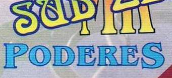
Vertical



A



Para agarrar a tu oponente, pegate a él y presiona B



MK II SUB ZERO

PODERES



FREEZE



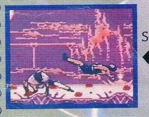
↓ → B



GROUND FREEZE

↓ ← A





SLIDE



← B + A



FATALITY



Este Fatality se ejecuta en dos partes, la primera es:

→ → ↓ A



Ya que congelaste al enemigo, presiona la siguiente secuencia:



→ ↓ → → B



BABALITY

↓ ← ← B

Manten 6B ←← ↓→ suelta.







SPIKES

↓ → → START

FRIENDSHIP ←← ↓ +





MOVIMIENTOS

Golpe B







Patada A



Uppercut

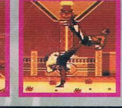
↓ + B



Patada Agachado

↓ + A

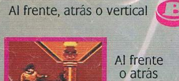
← + A



→ + A



Estos movimientos se ejecutan saltando

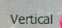


Al frente, atrás o vertical B





Al frente o atrás A



Vertical A





Para agarrar a tu oponente, pegate a él y presiona B

PODERES



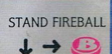
STAND FIREBALL

→ → B





JUMP FIREBALL
También funciona en el aire.



STAND FIREBALL

↓ → B





FLYING KICK

→ → A



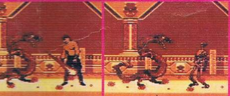
BIKE KICK
Mantén presionado el botón A por 5 segundos y al soltarlo te lanzas hacia el enemigo pateando.





FATALITY

↓ → ← ← PA ↓→↑←↓





BABALITY

↓ ↓ → ← A





SPIKES

↓ ← → → A



FRIENDSHIP Manten DF →→←← PB



MOVIMIENTOS

Golpe B





Patada A







Uppercut ↓ + B

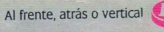
Patada Agachado ↓ + A



← + A



→ + A



Al frente, atrás o vertical B







Al frente o atrás A



Vertical A







Para agarrar a tu oponente, pégate a él y presiona B

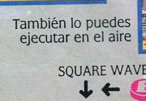
PODERES

FAN TOSS

→ → A + B







También lo puedes ejecutar en el aire

SQUARE WAVE PUNCH

↓ ← B



FAN SWIPE

← B





FAN LIFT

← ← ← B



FATALITY

START START START A

Manten PA → → ↓ → suelta



BABALITY

↓ ↓ ↓ A





SPIKES

→ ↓ → A









FRIENSHIP ↓↓↑ PB

MK III REPTILE

MOVIMIENTOS

Golpe B

Patada A

Uppercut
↓ + B

Patada Agachado
↓ + A

→ + A

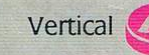
← + A

Estos movimientos se ejecutan saltando



Al frente, atrás o vertical B

Al frente o atrás A



Vertical A





Para agarrar a tu oponente, pegate a él y presiona B

PODERES

ACID SPIT
→ → B

FORCE BALL
← ← B + A

SLIDE
← B + A

INVISIBLE
Mantén presionado Start (defensa) y ejecuta la siguiente secuencia para hacerte invisible:
↑ ↑ ↓ B



FATALITY



← ← ↓ B

Desaparecete
→→ ↓↓+6B



BABALITY

↓ ←← A



SPIK ES

↓ → → START

FRIENDSHIP ←← ↓ +PB

MK III SCORPION



MOVIMIENTOS

Golpe B



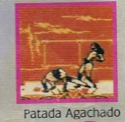


Patada A





Uppercut
↓ + B



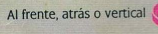
Patada Agachado
↓ + A



← + A



→ + A



Estos movimientos se ejecutan saltando



Al frente, atrás o vertical B



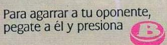


Al frente o atrás A



Vertical A





Para agarrar a tu oponente, pegate a él y presiona B

PODERES



SPEAR
← ← B





TELEPORT PUNCH
↓ ← B



También lo puedes ejecutar en el aire.





AIR THROW
Cuando estén tú y el oponente juntos en el aire, presiona Start (defensa) para agarrarlo.

FATALITY

Mantén presionado start (defensa) y presiona la siguiente secuencia:



↑ ↑ B → → → ↓ + PA

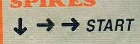


BABALITY

↓ ← ← A







SPIKES

↓ → → START

FRIENDSHIP

MOVIMIENTOS



Para agarrar a tu oponente pegate a él y presiona B



PODERES

ENERGY WAVE

→ ↓ A





Golpe B







Patada A

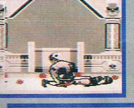


Mientras agarres a tu oponente, presiona varias veces B para rematarlo.









Uppercut

↓ + B

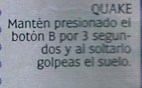
Patada Agachado

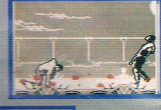
↓ + A



QUAKE

Mantén presionado el botón B por 3 segundos y al soltarlo golpeas el suelo.





← + A



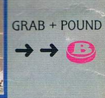
→ + A



GRAB + POUND

→ → B





Estos movimientos se ejecutan saltando

Al frente, atrás o vertical B



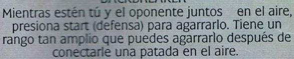


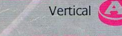
Al frente o atrás A

Vertical A

BACKBREAKER

Mientras estén tú y el oponente juntos en el aire, presiona start (defensa) para agarrarlo. Tiene un rango tan amplio que puedes agarrarlo después de conectarle una patada en el aire.





FATALITY

Mantén presionado el botón A, después ejecuta la siguiente secuencia: → → →
Justo al terminar la secuencia suelta el botón.







BABALITY

↓ ↑ ↓ ↑ A



SPIKES

↑ ↑ ↓ A

DF, DF, DF, DF, DF, GB

FRIENDSHIP

MK III MILEENA

MOVIMIENTOS

Golpe

B





Patada



A





Uppercut

↓ + B

Patada Agachado

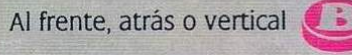
↓ + A

← + A

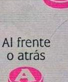




→ + A



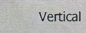
Estos movimientos se ejecutan saltando



Al frente, atrás o vertical B



Al frente o atrás A





Vertical A



Para agarrar a tu oponente, pegate a él y presiona B



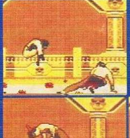
PODERES



SAI TOSS
Mantén presionado el botón B por 2 segundos y al soltarlo lanzas este poder.

También lo puedes ejecutar en el aire.





ROLL ATTACK

← ← ↓ A





TELEPORT KICK

→ → A





FATALITY



Mantén presionado el botón A por 2 segundos y suéltalo cuando estés junto al oponente.

→← →← →← →← 6A



BABALITY

↓ ↓ ↓ A









SPIKES

→ ↓ → B



FRIENDSHIP

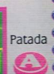


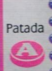
Golpe





Patada





Uppercut

↓ + B

Patada Agachado

↓ + A

← + A





→ + A

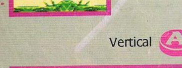


Estos movimientos se ejecutan saltando

Al frente, atrás o vertical B



Al frente o atrás A



Vertical A





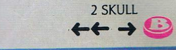
Para agarrar a tu oponente, pegate a él y presiona B





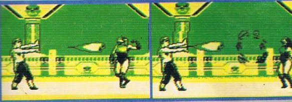
1 SKULL

← ← B

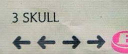


2 SKULL

←← → B







3 SKULL

← ← → → B

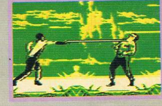


TRANSFORMACIONES

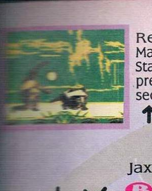


Mileena
Mantén presionado el botón B por 3 segundos.

Scorpion
Mantén presionado Start (Defensa) y presiona dos veces Arriba.

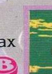






Reptile
Mantén presionado Start (Defensa) y presiona la siguiente secuencia:
↑ ↓ ↑



Jax
↓ → ← 

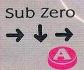


Kitana
START, START, START



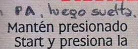
Liu Kang
← → → ***START***



Sub Zero
→ ↓ →  

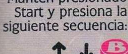


FATALITY



Mantén presionado Start y presiona la siguiente secuencia:
↑ ↓ B



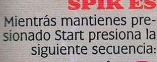




BABALITY

← → ↓ A

SPIKES



Mientrás mantienes presionado Start presiona la siguiente secuencia:
↓ ↓ ↑ B







JADE



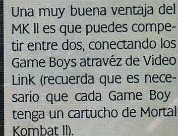


Para pelear con Jade haz lo siguiente: Al enfrentarte al enemigo que está antes del signo de interrogación, tienes que ganarle el segundo (o el tercer) round utilizando sólo patadas, Así al terminar pasarás a la escena de "Goro's Lair" para enfrentarte a Jade recuerda que los poderes no le hacen daño.



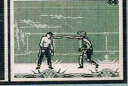
Si juegas MK II en el super Game Boy y eres sanguinario, el nivel de sangre tú lo puedes controlar.





Una muy buena ventaja del MK II es que puedes competir entre dos, conectando los Game Boys atravéz de Video Link (recuerda que es necesario que cada Game Boy tenga un cartucho de Mortal Kombat II).





INFORMACION SUPERNESESARIA

DIRT TRAX FX:



Después de Nintendo, Electro Brain es la segunda compañía distribuidora de Software que ha aprovechado todas las ventajas del Chip SFX, primero con el juego de Vortex y ahora con Dirt Trax FX.

Dirt Trax FX es un juego de motocross que alguna vez comentamos sobre él (para ser más exactos en el pasado reporte del CES) y el cual tiene una gran variedad de nuevas opciones que le darán mayor realce a los juegos del SFX Chip de ahora en adelante.



Este juego está especialmente diseñado para que cualquier jugador pueda disfrutarlo pues tiene diferentes niveles de dificultad que van de novato hasta experto; estos niveles influyen en el comportamiento de tus rivales y los obstáculos que te encontrarás en cada pista.

Para la realización del juego Dirt Trax FX se ha utilizado la más nueva generación del Chip SFX que siempre se ha ido superando, como ejmplos te podemos decir que mientras las primeras generaciones del Chip podían usar sólo 16 colores este nuevo juego puede usar hasta 256 colores, para los polígonos.





En Dirt Trax FX hay 25 diferentes circuitos divididos en 3 categorías que puedes elegir al principio del juego y una cuarta categoría secreta que obtienes una vez que hayas terminado con las 3 primeras (por cierto, en esta categoria para expertos te espera un rival muy poderoso y más hábil que los que están en los circuitos anteriores). Cada una de las 25 pistas del juego tienen diferentes cara su territorio pues hay circuitos normales, inundados y lodosos, lo que puede provocar un gran accidente. En este juego cuentas con 8 diferentes personajes a escoger y como es clásico en este tipo de juegos multipersonajes, cada uno tiene diferentes características como: control sobre la moto, aceleración, velocidad máxima y salto, otro interesante punto acerca de los 8 diferentes corredores es que cada uno de ellos tiene un diferente tema musical que es tocado cuando el corredor va lidereando la carrera.





Dirt Trax FX puede ser jugado por una o dos personas simultáneas con la pantalla dividida; otras dos opciones son la Party Mode donde 8 personas pueden competir en modo de eliminación (2 por turno) para buscar al mejor competidor; el otro modo es el de un jugador con dos vistas y consiste en que en la parte de arriba de la pantalla veas tu carrera en desarrollo normal y abajo con una vista extra como puede ser de lado, por adelante, por atrás o a una gran distancia.

Definitivamente éste es otro gran juego realizado por Electro Brain que es en verdad, muy interesante, sobre todo para los que buscan esta clase de juegos para el SNES.



Esto sólo es un pequeño adelanto de este gran juego y que en futuras ediciones de Club Nintendo analizaremos más a fondo.



TIPS de

DONKEY KONG COUNTRY

Seguramente a ti, como a nosotros, te ha fascinado este juego, por eso te damos más información interesante de las escenas que viste en el número pasado y de otras nuevas.

Para ejecutar la siguiente jugada tienes que entrar a un bonus oculto que mostramos en el número pasado, por si no lo recuerdas era dejarte caer como indica la primera foto, así entras al bonus. Al terminar la escena oculta sales disparando y al caer sacas una llanta de la tierra, empújala hasta donde indica la tercera foto, salta sobre la llanta para llegar a lo alto de la palmera; ahora de ahí salta a manera de caer como en la última foto y así sacas una figura de Winky. Recuerda que si ya pasaste una escena, al volver a entrar puedes salirte en el momento que quieras presionando Start y luego Select.

Justo donde está la letra "K" estrella un barril, como indica la foto, para así llegar a un bonus secreto.

Ya dentro del bonus avanza rápido, para alcanzar un globo que te da una vida extra.

Más adelante pasando la mitad de la escena estrella un barril como indica la foto para abrir el campo hacia un bonus.

Toma un barril y pásate por debajo de enemigo cuando salte alto para después estrellar el barril en la pared como te indicamos y así entrar a un bonus oculto.



Donkey Kong Country es el primer videojuego en la historia en lanzar 2 millones y medio de copias como pedido inicial.

Te damos una técnica que será de gran utilidad para todo el juego, sobre todo para tomar letras que están en lugares que parecería imposible de alcanzar sin perder vida.

Más adelante, poco antes de terminar la escena, déjate caer como indica la foto para entrar a un barril que te lanza hacia un bonus donde hay que indicar dónde quedó el globo para obtener una vida extra.

Primero corre y justo antes de caer ejecuta tu ataque de giros.

Así flotas por un instante.

Antes de que termines de dar tus giros puedes saltar.

Y así alcanzarás lugares muy lejos o simplemente salvarte de caer en los huecos.



Al comenzar la escena avanza por arriba de las palmeras y en los tramos donde las palmeras estén muy separadas ejecuta la jugada de los saltos largos que te explicamos en la escena de Barrel Cannon Canyon, así alcanzarás dos globos rojos que cada uno te da una vida extra y un globo verde que te dará dos vidas extras.

Con un barril o con ayuda de Rambi puedes entrar a un bonus oculto donde tienes que seleccionar tres figuras iguales.

Donkey Kong debutó en máquinas de arcadia a principios de los 80's, cuando Mario tenía que rescatar de sus manos a Paulina.

Al comenzar la escena rebota en la llanta y salta hacia la esquina superior izquierda, de ahí salta para entrar en un barril que te lanza a un bonus oculto.

Ya en la escena del bonus tienes que tocar las letras en orden para formar la palabra "RARE" y obtener una figura de Enguarde.

Después de pasar la mitad de la escena salta como indican las fotos para sacar una llanta del suelo.

MILLSTONE MAYHEM

Más adelante déjate caer en el primer hueco para caer en un barril que te lanza hacia arriba, entonces cae como indica la foto para sacar la llanta del suelo.

Después empújala hasta llegar donde indica la foto para después rebotar en ella y alcanzar el barril que te lanza a un bonus.



Después empuja la llanta hasta la orilla y rebota en ella para alcanzar las plataformas más altas y llegar a la parte superior donde te encuentras con Winky.





BOUNCY BONANZA!

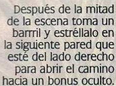
Toma el segundo barril que te encuentras y avanza hasta llegar al lugar donde hay dos Zingers, pásate por debajo y estrella el barril como indica la foto para abrir el camino a un bonus donde hay que seleccionar tres figuras iguales.

Más adelante hay dos maneras de alcanzar el barril que te lanza hacia una escena de bonus; puedes saltar con ayuda de Winky o empujar una llanta para rebotar sobre ella.

MONKEY MINES





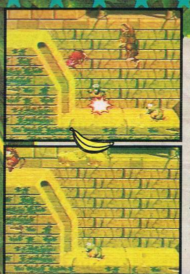


GO & STOP STATION

Después de la mitad de la escena toma un barrril y estréllalo en la siguiente pared que esté del lado derecho para abrir el camino hacia un bonus oculto.

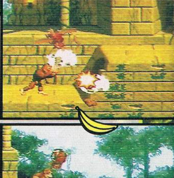








Al entrar aquí avanza un poco en cuanto aparezcan los enemigos (Gnawty) regrésate y rebota sobre uno de ellos a manera de llegar a la parte superior de la puerta. Ahora salta fuera de la pantalla y encontrarás una figura de Rambi. Esta jugada sólo la puede ejecutar Diddy ya que es el que salta más alto.



Más adelante, pasando el segundo hueco, estrella un barril donde indica la foto para llegar a un bonus oculto donde al final te encuentras con Expresso, pero recuerda ir rebotando sobre cada uno de los enemigos (Necky) así al caer sobre el octavo obtienes una vida extra y al caer sobre el noveno dos más.



Justo antes de terminar la escena déjate caer como indica la foto, ya que ahí está la letra "G".

VINE VALLEY

ORANG-UTAN GANG



ENGUARDE: Voz que utilizan los espadachines para advertir a sus contrincantes. Significa "¡En guardia!"



Al comenzar la escena regrésate un poco para hallar un barril de metal, tómalo y rebótalo sobre la palmera para después subirte en él y avanzar un buen tramo sin problemas. Recuerda que cuando vas sobre el barril puedes tomarlo nuevamente.

BONUS ESPECIALES



Al juntar tres figuras iguales de Rambi, Expresso, Enguarde o Winky automáticamente te vas a un bonus especial donde sólo controlas al personaje; el objetivo es tomar el mayor número de figuras posible antes de que se termine el tiempo; al final obtienes una vida extra por cada cien figuras que hayas tomado.

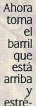




Al entrar a esta escena avanza hasta que salga un Kremling, entonces regrésate un poco y salta sobre él para alcanzar la cuerda.



Así puedes entrar a un bonus oculto donde hay que formar la palabra "Kong".



Ahora toma el barril que está arriba y estréllalo...



...contra la pared de la izquierda.





En la primera cuerda violeta, por la cual es necesario que bajes, salta a la derecha entre los dos enemigos (Zinger) como indica la foto,

Ahora toma el barril y salta a la izquierda para estrellar el barril donde indica la segunda foto y así poder entrar a un bonus oculto.

Ya en la escena de bonus tienes que ir tocando las letras en orden para formar la palabra "Nintendo".



Más adelante, pasando el barril que marca la mitad de la escena, avanza un poco más del lugar que indica la foto; al salir el enemigo (Kremling-Kriter) regrésate y salta sobre él para alcanzar la cuerda, ya que arriba encuentras plátanos y la letra "O"; además, si te dejas caer de lo alto, de tal forma que caigas sobre la mancha del suelo, sacas una figura de Enguarde.



Después llegas a un lugar donde vas saltando por cuatro cuerdas, al llegar salta de nuevo a la tercera cuerda como indica la foto; sube y entra...



...al barril que te lleva a otro bonus oculto donde encontrarás plátanos y una figura de Expresso.



NOTA ACLARATORIA

Las fotografías que viste en el número anterior fueron tomadas de un prototipo que aún no estaba terminado, por eso verás ligeros cambios al compararlas con las de este número que también fueron tomadas de un prototipo pero ya más terminado.

INFORMACION SUPERNESESARIA





Generalmente ¿qué pasaba hace unos meses cuando 8 personas de diferentes partes del mundo y con diferentes aptitudes se reunían para buscar al mejor? Claro que había pelea, pero ahora las cosas han cambiado y estas 8 personas se han reunido para competir en carreras automovilísticas, claro que también utilizando algunas técnicas rudas, pues no todo se ha tranquilizado.

Street Racer es un juego de carreras muy al estilo de Super Mario Kart, aquí tú puedes elegir a uno de los 8 diferentes corredores que hay; este título puede ser jugado por 1, 2, 3 ó 4 personas al mismo tiempo, pero para eso necesitarás cualquiera de los multiadaptadores que hay en el mercado.

Ahora conoceremos a los 8 participantes y veremos sus características

HODJA

Hodja es un rico árabe que ha mandado modificar su coche para hacerlo más ligero, pero eso hace que no tenga mucha resistencia, su velocidad y aceleración son buenos así como su nivel de ataque.

FRANK



Frank es uno de los descendientes directos del legendario monstruo de Frankenstein, él acelera muy rápido pero su velocidad máxima es muy baja, él tiene un buen nivel de ataque así como de defensa y manejo.

SUZULU



Suzulu es propietario de un vehículo algo rudimentario que es movido por una fuerza extraña; él tiene niveles aceptables de aceleración y velocidad, su ataque y manejo son excelentes pero donde sí deja mucho que desear es en la resistencia.

BIFF



Biff es un corredor retirado que ha vuelto a la acción para demostrar que sigue siendo el mejor; él está bien equilibrado en la mayoría de las características, sin embargo sobresale en el ataque y su lado flaco está en la velocidad.



Este tipo ha entrado en la competencia para demostrarles que su vehículo súper caro es el mejor, claro que eso es en lo que a velocidad, ataque y defensa se refiere, pues en su aceleración y manejo necesita mucha ayuda.



Surf es la típica chica que nunca puede faltar en un videojuego, también es el personaje mejor equilibrado que puedes elegir de los 8; tiene también buenos ataques y excelente manejo.



Helmut es un coronel retirado de la primera gran guerra que ha entrado a competir para revivir victorias pasadas; él es un buen personaje si lo que tú quieres es simplemente competir y no luchar contra los demás personajes.



El es un peleador de sumo retirado que ahora se encuentra probando suerte en el automovilismo. Al contrario de Helmut, con este personaje puedes jugar si quieres ser agresivo, pero deberás tener cuidado con el daño que recibas, pues él es muy débil.

Modos de juego

Street Racer tiene una gran variedad de modos de juego.

PRACTICE

El modo de práctica es demasiado simple, pues aquí lo único que tienes que hacer es escoger una de las tantas pistas (más de 16) y competir, pero aquí no importa cuánto tiempo hagas o en qué lugar llegues, aquí el máximo de corredores es de 4, lo que quiere decir que sí puedes usar el multiadaptador; si juegan 1,2 ó3 personas los demás corredores serán controlados por la computadora.



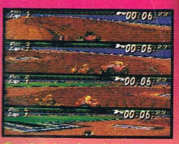




HEAD TO HEAD

Esta opción le permite a 1,2,3 ó 4 competir en carrera, rumble o soccer (opciones que te explicaremos más adelante). Al igual que en practice aquí también puedes elegir cualquiera de las pistas disponibles; aquí al final de cada carrera aparecerá un score que indicará quién ha ganado más carreras. Esta opción se puede hacer tan larga como quieras.





SOCCER

El Soccer tiene un poco más de chiste que el Rumble,pues aquí compiten los 8 corredores para ganar un balón que después deberán "chutar" a una portería única. Aquí el que anote más goles gana y puedes escoger Soccer Normal, Fútbol rápido o Hockey; esta opción es sólo para dos jugadores como máximo.

CHAMPIOSHIP

Esta es la opción de competencia por puntos, aquí tambien pueden competir los 4 jugadores si quieren. La opción de Championship te da a escoger 4 diferentes copas, la de Bronce (con 5 pistas), la de Plata (10 pistas), la de Oros (15 pistas) o la Custom Cup, donde puedes crear una copa con una sola carrera o hasta 24 y escoger las pistas en las que quieres correr. Al finalizar cada pista tú recibirás puntos dependiendo de la posición en la que hayas terminado, además te darán bonos extra por golpes, estrellas recogidas, la vuelta más rápida por "laping" y el misterioso perfect bonus. En la carrera tienes cosas que te ayudan como turbos, energía y estrellas pero también hay cosas que te dañan como bombas. Al final de cada copa y como es de suponerse gana el que haya hecho más puntos.

















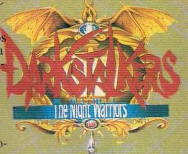
RUMBLE

El Rumble no es cosa de otro mundo, aquí tienes que competir contra 4 corredores y el chiste consiste en sacarlos de una pista a la que primero hay que deshacerle las orillas. Esta opción también puede ser jugada por 4 personas simultáneamente.



Street Racer es un título con buenas opciones de juego, también es muy divertido jugar entre 4 personas a la vez y aunque la pantalla se reduce mucho, es suficiente para ver y jugar. La movilidad es buena y la música no es relevante, quizá lo único que falta es un poco más de reto en cualquiera de las copas.





Bién, seguramente durante estas fechas, ya habrás podido conocer y jugar este nuevo título de Capcom para los Arcades. Queríamos adelantarnos hace mucho tiempo en la entrega de este material, pero la información que teníamos, consistía en un análisis a una "placa" o prototipo, cosa que limitaba mucho, por que, la versión que aquí te mostraremos cuenta con variados detalles y nuevas opciones en comparación a la que te mencionamos. A continuación te mostramos la versión definitiva, con todas sus opciones. Basta de molestar y... vamos a la información.

VELOCIDADES AJUSTABLES

Una opción heredada del SSFII Turbo a este juego es la posibilidad de escoger entre 3 diferentes velocidades, pero en algunas placas verás que las velocidades pueden estar fijas, pues esta característica puede ser movida según como programe la máquina el operador.







REGULACION



Con la polémica que se desató el año pasado alrededor de la violencia en los videojuegos, esta placa tiene una opción para que el juego sea programado dentro o fuera de la regulación.

Esto no es gran cosa pues el juego no sufre grandes cambios; solamente la sangre es alterada en su color (morada con la regulación y roja sin ella), además de que sin la regulación Bishamon podrá partir a sus enemigos utilizando ciertos ataques.





DEFENSAS EN EL AIRE

Otra nueva opción que es bastante interesante es la posibilidad de poder usar la defensa mientras estás saltando; para que la ejecutes simplemente no deberás haber utilizado ningún ataque cuando hayas saltado y hacer el control hacia atrás. Esto te podrá salvar de muchos ataques inminentes.







RECUPERACION DE LANCES

Cuando un enemigo te lance o te quiera aplicar una llave tú te podrás recuperar de este movimiento si mueves rápidamente el control y presionas varios botones a la vez.



MARCADOR DE GOLPES

También otra opción "de la familia" es el marcador de golpes hechos en un combo; eso te servirá para hacer sentir mal a tu rival si le aplicaste un combo masivo, además de que también verás la puntuación que recibirás por ese movimiento.

LUCHA DE PODERES

Olvídate de la típica escena de esta clase de juegos, donde ambos rivales se iban a una orilla de la pantalla y desde ahí se la pasaban arrojándose poderes por algunos segundos sin hacerse el menor daño. Ahora, en Dark Stalkers, cada vez que dos personajes se lancen un poder, alguno de los dos se desmaterializará la chocar con el poder, y uno de ellos podrá llegar a su objetivo. Esta opción está controlada al azar por la máquina, así que uno nunca estará seguro de cuál será el poder triunfador, pero de una cosa puedes estar seguro: que los poderes que se lancen con la línea de poder especial seguramente tendrán la preferencia.



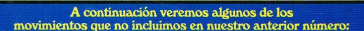




PODERES ESPECIALES



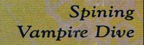
Además de servir para darle mayor potencia a los poderes normales, al llenar la línea "Special" cada personaje podrá usar algunas técnicas secretas, las cuales necesitan cierta combinación de palanca y botones para poder realizarlas. Estas técnicas secretas podrán causar mucho daño a tu rival si se las logras aplicar.







De este personaje se dijo casi todo en nuestro reporte anterior, sólo se le agregó un movimiento más en la versión definitiva.



Giro al control 360° en dirección de las manecillas del reloj + *Cualquier Puño.*







El gran monstruo Frankestein tiene un muy buen alcance y devastadores poderes y golpes.





Mega Kick

\+ Patada

Electric Punch ó Kick



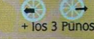


Sólo presiona y mantén el botón de golpe fuerte o Patada fuerte también.



Triple Electric Punch

Cuando llenes la linea del "Special" marca:

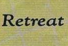


\+ los 3 Puños





Retreat









Nuestro mañoso y escurridizo amigo, el zombie Lord Raptor, tiene una gran gama de movimientos de retirada y ataques sorpresa.

Air Escape

En el aire marca:



Rib Attack o Super Cutter





\+ Puño o Patada

Cómo funciona el Habalt Gate,: El habalth gate es un buen sistema de teletransportación que te lleva a un lugar específico dependiendo el botón que uses.

Atrás de tu oponente + Patada Fuerte



Habalth Gate





En tu misma posición + Patada Media

Si tu enemigo se encuentra a tu lado izquierdo sólo se invierten las funciones de las patadas débil y fuerte.

Atrás de tu posición + Patada Débil







Esta extraordinariamente bella mujer tiene un gran arsenal de ataques que la ponen dentro del grupo de mujeres bellas pero peligrosas, ¡guau! (perdón, ¡Miau!)

Straight Scratch Extra Hits

Una vez que tu Straight Scratch haya hecho contacto podrás golpear varias veces extra a tu rival si presionas de nueva cuenta el botón de puño.





Rotaive Scratch Extra Hits

Al igual que en el golpe anterior presiona el botón de puño para dar algunos ataques extra. Es muy recomendable que lo hagas cuando estés en lo más elevado del movimiento.





Rolling Scratch

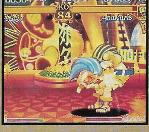




Cerca de tu enemigo haz: → ↘ ↓ ↙ ← + Patada

Rushing Punch o Kick





→ → + Puño o Patada



Nuestro gran amigo no recibió mayor ayuda de la que ya tenía, sólo un par de movimientos. Cuando llenes la línea del "Special" marca:

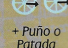


Mega Freeze Breath

↙ ↓ ↘ → + Los 3 botones de Puño



Big Foot Attacks



→ → + Puño o Patada



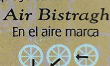


Este rápido peleador lobo recibió otros movimientos nuevos que se suman a los que ya tenía.



Air Bistragh

En el aire marca

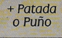


↓ ↙ ← + Puño





Running Kick ó Bite



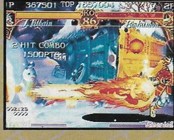
→ → + Patada o Puño



Great Bistragh

Cuando llenes el marcador special marca:

← ↙ ↓ ↘ → + Puño

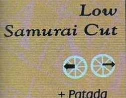






El Samurai fantasma tiene un largo rango de ataque gracias a su espada, y ésta es una ventaja muy importante que debe aprovechar cualquiera que quiera dominar a este personaje.

Low Samurai Cut



+ Patada



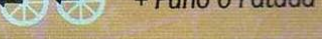
Hi y Low Samurai Attack




+ Puño o Patada

Retreat Attacks

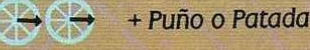




+ Puño o Patada

Dashing Attacks





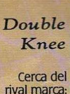
+ Puño o Patada





Este extraño ser entra dentro de la categoría de los escurridizos también, aunque éste no lo es tanto como Lord Raptor pues tiene bastantes movimientos de ataque.

Double Knee



Cerca del rival marca:



+ Puño

Double Smash




Cerca del rival marca: + Patada



Great Splash

Cuando tu línea de "Special" se encuentre al máximo, marca:



+ Los 3 botones de Puño

Una característica importante de este golpe es que lo puedes activar a diferentes distancias, pues al ejecutarlo sólo aparece una pequeña línea de agua que puedes explotar con sólo presionar de nuevo cualquier botón de ataque.




Morrigan

Una de las "bellas" de los Dark Stalkers tiene algunos movimientos nuevos que la hacen todavía más peligrosa en un rango corto.

Rocket Smasher





Cerca de tu enemigo haz: → ↘ ↓ ↙ ← + Puño

Rushing Spikes o Rushing Kick





→ → + Puño o Patada

Anakaris





Anakaris es un personaje tan lento que Zangief, con ambas piernas fracturadas podría ganarle en unas carreritas fácilmente, pero su falta de velocidad ha sido compensada.

Anakaris puede mantenerse en el aire por algunos segundos o brincar varias veces en su misma posición, hacia adelante, atrás o mezclando las 3, lo que le da un superior ataque aéreo y terrestre al mismo tiempo.





Mega Smashers





→ → + Puño o Patada

Una vez que hayas terminado con los demás Dark Stalkers te las tendrás que ver con un par de jefes que te esperan para derrotarlos y demostrar que eres el mejor.

Huitzil





Huitzil es un raro robot que está encargado de una fábrica de robots en México, donde se está construyendo un robot con las mismas características que él tiene de ataque, pero con la diferencia de que éste medirá como 15 metros. Aunque no se sabe a ciencia cierta qué obliga a este robot a pelear contra los Dark Stalkers, se cree que es por la programación que tiene, pero después de todo él no es tan malo como parece o como está programado para serlo.





Pyron





Pyron es un extraterrestre coleccionista de cosas raras del universo y ha venido a la tierra en busca de un digno adversario y algo nuevo que agregar a su colección, así que ha salido al encuentro de los Dark Stalkers, pues estos personajes le parecen lo suficientemente poderosos; su habilidad para tomar diferentes formas lo hacen un rival bastante impredecible, además de que tiene un poder de teletransportación que aparte de impredecible, también lo hacen escurridizo.





Seguramente ahora se han de estar preguntando ¿y qué onda con los poderes secretos? pues bien, no queremos arruinarles la diversión diciéndoles todo pues queremos que estos los decubran por ustedes mismos. ¡Ah! y otra cosa, según se corren rumores (rumores son rumores), puede existir una "clave" para poder jugar con los 2 últimos jefes, cosa que puede ser verdad, porque en un video que nos mostraron en Capcom ya hace algún tiempo, se mostraba una batalla de Pyron (1P) vs. Pyron (CPU); e inclusive pudimos ver el final, el cual no les contaremos pero de que lo vimos, lo vimos, sin embargo no nos cayó el veinte hasta que vimos la versión final, en fin, sólo nos queda esperar.

NOVE DADES

VIDEO GAMES

LO ULTIMO EN EL MUNDO DEL VIDEOJUEGO

¡INFORMACION DE ULTIMA HORA!

Tokyo, Japón, a 15 de noviembre de 1994

El día de hoy se dio a conocer el proyecto secreto conocido como VR 32 y el cual desde hoy tiene el nombre oficial de VIRTUAL BOY.

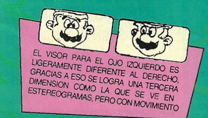
El sistema consiste en un visor conectado a un control; este sistema está basado en la tecnología RISC (de la que ya hemos hablado) y es un equipo de 32 bit.

El visor utiliza 2 displays, uno para cada ojo y son de alta resolución. Se llaman LEDS (Light Emitting Diode o Diodo Emisor de Luz) y producen una experiencia de 3D que no es posible ver en televisores o pantallas LCD convencionales. El diseño de este aparato elimina los estímulos externos al jugador y lo introduce a su propio mundo. El sonido es muy bueno y requiere concentración para manejar con ambas manos (un poco más que lo normal) pues permite movimientos multidireccionales (izquierda - derecha, arriba y abajo, como siempre, y además, ahora, al frente del jugador y atrás, es decir acercándose y alejándose a tu punto de vista). Se piensa lanzar en Japón en abril del 95. Su precio será de 19.800 yens o sea como un 30% más que el SNES y de 5.000 a 7.000 yens por cartuchos, lo que es muy similar o hasta más bajo que los precios de cartuchos en Japón. Este sistema no se conecta a la T.V., utiliza 6 pilas AA o una batería recargable a su adaptador AC. Dos Virtual Boy podrán enlazarse con un cable del tipo del Video Link. Si con esto todavía no te queda claro, te diremos que es una mezcla del **Game Boy**, (aunque con Leds o "foquitos" color rojo que funcionan como pixels) y el visor conocido como **View Master**, en cuanto a su tercera dimensión, aunque, por supuesto, con movimiento. Es como un estereograma pero con acción y sin que te cueste el más mínimo esfuerzo captarlo. Tampoco te marea ni cansa. Es realmente una sensación distinta a cualquier juego. Se mostró con 3 Demos preliminares: Mario Bros WB., Telero Boxer y Space Pinball.

En nuestros próximos números analizaremos otros interesantes juegos, pero te adelantaremos los más espectaculares: Fighting Polygon (sí, ¡adivinaste!) un juego de peleas con figuritas poligonales que usa el chip SFX y que traerá Nintendo junto con el Kirby's Adventure 2 para GB y SGB. Por cierto Kirby tiene 3 nuevos amigos: Rockman 7, conocido por nosotros como Mega Man 7, para SNES. Sí, 7 para SNES además del X2 que ya estábamos esperando.

VISOR DE NEOPRENO
AJUSTE DE FOCO
BOTONES L Y R (ATRAS)
SELECT START
B A
Nintendo VIRTUAL BOY
6 BATERIAS "AA"

¡Se nos acabó la hoja de fax! Pero habrá más información y sorpresas en nuestro número de enero.



EL VISOR PARA EL OJO IZQUIERDO ES LIGERAMENTE DIFERENTE AL DERECHO, GRACIAS A ESO SE LOGRA UNA TERCERA DIMENSION COMO LA QUE SE VE EN ESTEREOGRAMAS, PERO CON MOVIMIENTO

¡Aquí están los favoritos! Estos son los primeros lugares de tus preferencias.



ARGENTINA



S.NES: DONKEY KONG C.
NES: THE FLINTSTONES
G.B.: MORTAL KOMBAT 2



S.NES: MORTAL KOMBAT 2
NES: MARIO BROS. 3
G.B.: TARZAN



S.NES: SUPER PUNCH OUT
NES: MEGA MAN 6
G.B.: MEGA MAN V

CHILE



S.NES: DONKEY KONG C.
NES: THE FLINTSTONES
G.B.: MORTAL KOMBAT 2

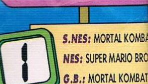


S.NES: MORTAL KOMBAT 2
NES: SUPER MARIO BROS. 3
G.B.: SUPER MARIO LAND 3

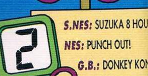


S.NES: SPIDER... - M. CARNAGE
NES: MEGA MAN 6
G.B.: SPACE INVADERS

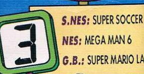
COLOMBIA



S.NES: MORTAL KOMBA
NES: SUPER MARIO BRO
G.B.: MORTAL KOMBAT



S.NES: SUZUKA 8 HOU
NES: PUNCH OUT!
G.B.: DONKEY KON



S.NES: SUPER SOCCER
NES: MEGA MAN 6
G.B.: SUPER MARIO LA

REVISTA CLUB NINTENDO
EDITORIAL TELEVISA S.A.
Perú Nº 263
Buenos Aires
ARGENTINA

REVISTA CLUB NINTENDO
EDITORIAL ANDINA
Av. El Golf Nº 243
Santiago
CHILE

REVISTA CLUB NINTEN
DISTRIBUIDORAS UNIDAS
Transversal 93 Nº 52 - 0
Santafé de Bogotá
COLOMBIA



Escribe a la dirección que corresponda en tu país, dándonos a conocer el título y el sistema (Super NES, NES y Game Boy). Con todas las cartas que recibimos mes a mes, vamos formando las listas de cada país. ¡Escríbenos!

PERU



1. **S.NES:** SOCCER SHOOT OUT
   NES: MEGA MAN 6
   G.B.: MORTAL KOMBAT 2



2. **S.NES:** MORTAL KIMBAT 2
   NES: SUPER MARIO 3
   G.B.: SUPER MARIO LAND 3

3. **S.NES:** CAMPEONES T. IV
   NES: ADVENTURE ISLAND 2
   G.B.: SUPER MARIO LAND 2

URUGUAY



1. **S.NES:** DONKEY KONG C.
   NES: THE FLINTSTONES
   G.B.: MORTAL KOMBAT 2



2. **S.NES:** MORTAL KOMBAT 2
   NES: MARIO BROS. 3
   G.B.: WARIO LAND



3. **S.NES:** SUPER PUNCH OUT
   NES: MEGA MAN 6
   G.B.: TARZAN

VENEZUELA



1. **S.NES:** MORTAL KOMBAT 2
   NES: SUPER MARIO BROS. 3
   G.B. MORTAL KOMBAT 2



2. **S.NES:** SUZUKA 8 HOURS
   NES: PUNCH OUT!
   G.B.: DONKEY KONG



3. **S.NES:** SUPER SOCCER
   NES: MEGA MAN 6
   G.B.: SUPER MARIO LAND 2

REVISTA CLUB NINTENDO
DISTRIBUIDORA BOLIVARIANA
Av. República del Panamá Nº 3635
San Isidro, Lima
PERU

REVISTA CLUB NINTENDO
CELY URUGUAY
Zelmar Michelini Nº 1140
Montevideo
URUGUAY

REVISTA CLUB NINTENDO
EDITORIAL BLOQUE DE ARMAS
Final Av. San Martín / final Av. La Paz
Caracas
VENEZUELA

INFORMACION SUPERNESESARIA

JVC

JVC Musical Industries, Inc.

LUCAS Arts

JVC ha decidido presentar para esta temporada un par de juegos que están basados en sendas películas que fueron la sensación cuando éstas llegaron al cine. Estamos hablando nada más y nada menos que de las películas de Indiana Jones y Star Wars.

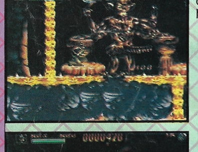
THE ADVENTURES OF INDIANA JONES

El juego de The Adventures of Indiana Jones incluye en uno solo las 3 películas que se han filmado sobre este personaje (Raiders of the Lost Ark, Indiana Jones and The Temple of Doom e Indiana Jones and the Last Crusade), realizando todas las misiones en el reglamentario orden de las películas. Incluso antes de comenzar cada nuevo capítulo, y en medio de algunos, veremos varios cinemas displays con imágenes digitalizadas de la película lo que es un detalle muy interesante.

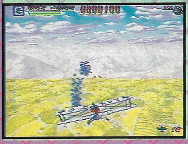


Este juego se desarrolla básicamente en escenas de "side scrolling" en donde comandaremos a Indy por peligrosos niveles con armas que van desde su siempre fiel látigo hasta pistolas y granadas; pero además de esta clase de escenas también verás que hay una abundante cantidad de escenas en las que se usa la escala y rotación del SNES de forma muy inteligente,dándole al juego mucha variedad en cuanto a escenas y acciones.

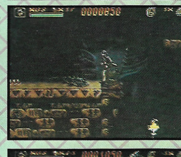
Ahora hablando de gráficos, podemos decir que este juego es muy bueno en ese campo pues tiene un extenso uso de efectos con layering e imágenes digitalizadas (sí, sí, ya lo habían dicho), la música es excelente y la movi-

















lidad es una extraña mezcla entre Super Star Wars y Super Turrican cosa que no se te hace tan extraña cuando te enteras que este juego fue desarrollado por Factor 5 (Super Turrican); inclusive, muchos efectos de ese juego, como el fuego o la deformación del fondo tipo mosaico, son muy parecidos en The Adventures of Indiana Jones.

Debido a que éste es un juego algo largo (bueno, hay que abarcar 3 películas) la opción de password es algo más que necesaria. Este es un buen juego por parte de JVC y Lucas Arts, que puede llegar a ser del agrado de los jugadores que han disfrutado con títulos como Super Star Wars y Super Empire Strikes Back (y para los cuales tenemos algo más a continuación).

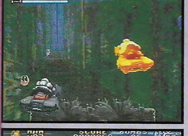


Después de los dos exitosos juegos anteriores, JVC y Lucas Arts preparan el último juego de la trilogía de películas de Star Wars: "Supe Return o Jedi", el cual sigue la trama de la película del mismo nombre (sin el súper, claro), donde por fin el grupo de rebeldes comandados por Luke Skywalker pueden ponerte un hasta aquí al diabólico imperio y a sus planes.





Super Returm of Jedi tiene una gran cantidad de niveles y varios personajes con los cuales podrás jugar (los nuevos del grupo son la princesa Leia Boushh y Wicket el Ewok). Una de las cosas que uno puede fácilmente notar es que la movilidad es virtualmente la misma que en las anteriores versiones así como también la mayoría de los ataques de los personajes se repiten (bueno, no son exactamente los mismos pues tiene algunos nuevos).

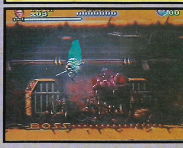


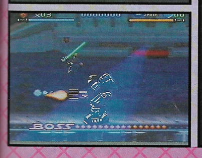


A diferencia de los anteriores juegos que no tenían muchos efectos interesantes, fuera de los de rotación y escala, aquí sculptured Software ha introducido varios efectos. De los más sobresalientes te podemos mencionar la batalla dentro de la estrella de la muerte o la persecución en el bosque con los vehículos de caza.

De un cosa sí estamos seguros con este juego: que los que han disfrutado los otros también disfrutarán este nuevo reto; la música sigue siendo de buen nivel y los gráficos están un poco mejor, pero, lo que sigue sin gustarnos, al igual que en los otros 2, es la movilidad, pero al parecer somos los únicos que pensamos así.











ESTE MES

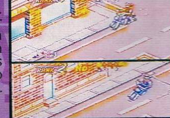
BIKER MICE FROM MARS (SNES)

Biker Mice from Mars es un videojuego basado en la caricatura del mismo nombre, donde un grupo de ratones motociclistas de Marte debe competir en diferentes circuitos a lo largo del planeta.





título puede ser para 1 ó 2 jugadores simultáneos y tiene diferentes opciones como la de poder comprar artículos o armas para tu moto con el dinero que obtengas al ganar cada competencia. Este título está super recomendado para jugadores que hayan disfrutado juegos como R.C. Pro Am o Rock & Roll Racing. Konami



WARIO'S WOODS (NES Y SNES)

Wario's Woods es otro de esos famosos juegos Puzzles o rompecabezas de Nintendo que seguramente gustará a los fans del género. En este juego tú apa-



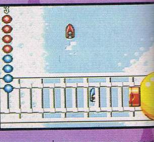


reces en un área llena de personajes extraños de diferentes colores a los cuales deberás alinear con bombas del mismo color para hacerlos explotar; este juego tiene varios niveles de dificultad y pueden competir 2 personas simultáneamente. Nintendo



MICRO MACHINES (SNES)

Con Micro Machines tú tendrás la oportunidad de competir con coches o barquitos miniatura en diversos circuitos extraños como una tina de baño, la mesa del desayunador, el jardín o el estudio. Este es un juego que no aporta nada nuevo en lo que a gráficos y sonidos se refiere, pero su sencillez y simplicidad lo hacen muy divertido para jugar. Ocean

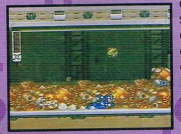




MEGA MAN X2 (SNES)

Mega Man regresa una vez más para beneplácito de muchos videojugadores en una nueva aventura para el SNES; 8 nuevos robots han aparecido poniendo de nuevo en caos las ciudades, pero como siempre Mega Man está listo para entrar en combate. Esta vez entre sus nuevas habilidades tenemos que Mega Man puede acumular poder para diferentes tiros o el poder ejectutar su barrida, aun en el aire. Este es un increíble título que tiene un chip, desarrollado por Capcom para mejorar los gráficos (¿Más?) Capcom.









ACERCATE A:

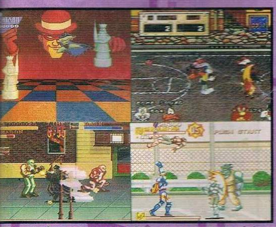
TOM VS. JERRY: THE CHASE IS ON (SNES)



...ro juego interesan... este mes es Tom ... Jerry de Hi-Tech; ...quí encontrarás ...áficos de buen tamaño en estilo de ...aricatura donde tú ...anejas a Jerry, ...uien a toda costa ...ebe buscar algún lugar seguro en la casa para no caer en las garras de Tom; para éste podrás aprovechar cualquier instalación u objeto de la casa como puertas, agujeros ¡y hasta platos! Hi Tech



Este mes acercate también a...



The Adventures of Batman & Robin (SNES, Konami)

Sonic Blastman 2 (SNES, Taito)

Looney Tunes Hoop it up (SNES, Sunsoft)

The Shadow (SNES, Ocean)

CAPTAIN COMMANDO (SNES)



La paz en este planeta es cosa del pasado ya que un extraterrestre ha llegado a la tierra y ha creado un imperio de terror y destrucción; sólo 3 personas lider adas por el Capitán Commando han decidido luchar por la libertad del planeta. Captain Commando es otra de las acostumbradas conversiones de un juego de Arcadia de Capcom a SNES, este juego tiene 16 megas de memoria y encontrarás integros todos los movimientos y escenas. Capcom



TINY TOON ADVENTURES WACKY SPORTS CHALLENGE (SNES)



Ahora en este nuevo juego, los Tiny Toon deberán competir en varias pruebas nada serias y muy locas para así ganar el premio ofrecido por Max Montana; estas pruebas van desde lanzamiento de helados, carrera a campo travieza o levantamiento de pesas. Sin lugar a dudas es un juego con excelentes gráficos. Konami





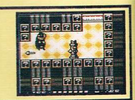




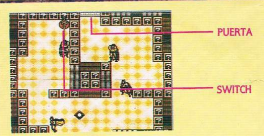
BATMAN THE ANIMATED SERIES



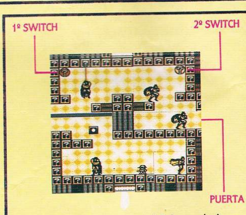
¿Cómo paso el episodio 4? Primero, Batman tiene que llegar al laberinto the "The Ridler". Durante el trayecto caerán bombas en para caídas, las cuales puedes eliminar con el gancho.



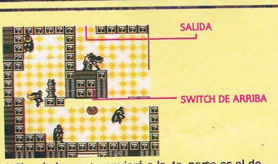
Ya adentro, un robot te atacará, así que cuélgate del techo y atácalo cuando esté cerca.



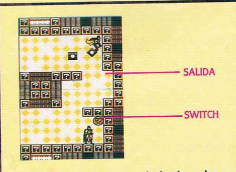
Aquí es donde empieza el laberinto:
1-La siguiente parte es muy fácil; sólo acciona el switch y dirígete a la puerta.



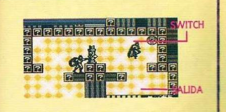
2-En la 2a. parte toma el 2do. switch. Puedes vencer a los enemigos con el gancho.



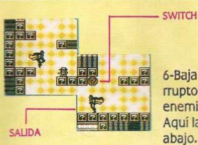
3-El switch que te enviará a la 4a. parte es el de arriba. Sólo elimina al robot que se convierte en cubo, y al robot que está en la salida.



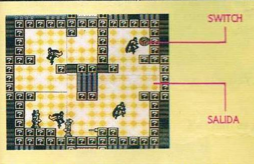
4.-Toma el interruptor de la derecha y dirígete a la salida. Aquí ningún enemigo te molestará



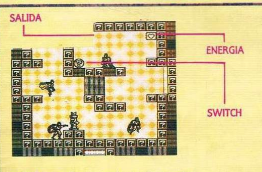
5-Sube y elimina al robot para que puedas alcanzar el switch.



6-Baja y toma el interruptor. Cuídate de los enemigos pequeños. Aquí la salida es hacia abajo.



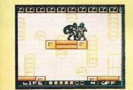
7-Ten cuidado de los enemigos y muévete lo más rápido posible

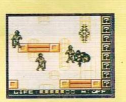


8-Cuídate de los robots de abajo.

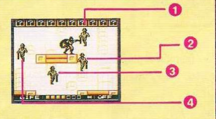


9-Ve hacia la derecha y sube con rapidez pero con cuidado.

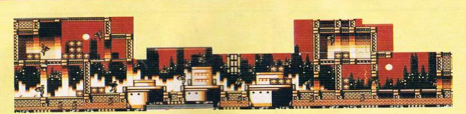




Para eliminar a "The Ridler" sube a donde se encuentre, (de preferencia hasta arriba) y pégale rápido. Elimina a sus sombras, pero no trates de vencer a las 4.



Si el enemigo está arriba te será más fácil eliminar sus sombras. Elimina las sombras 1,2 y 3 en ese orden.



Aquí, ahora manejando a Robin tendrás que ir por el camino que te presentamos abajo. Esta parte es fácil, sólo hay que avanzar sin detenerse. Es importante que llegues con toda tu energía.

Después tienes que ir subiendo y cuidarte de las bombas y picos que salen, pero sólo tienes 90 segundos, así que fíjate en el mapa y trata de no equivocarte.

Aquí toma el corazón sólo si vas herido.

NOTA. No tomes las armas que salen, ya que te quitan tiempo y después las podrás conservar.

Aquí ve por el camino de la derecha, es más fácil.

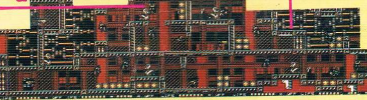
Ya que llegues arriba, Batman entrará en acción, y aquí el camino es más difícil.

Trata de eliminar rápido a los 3 patos para que puedas esquivar a las aves que bajan.

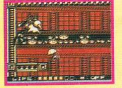
Para tomar este corazón salte y regresa; con esto desaparecerán los pájaros (si es que te estaban persiguiendo), pero ten cuidado, ya que vuelven a aparecer, así que muévete rápido.

Usa tu gancho y cuando él retire el pato bájate y golpéalo.

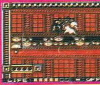
No tomes el arma.

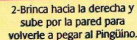


Para derrotar al pingüino:

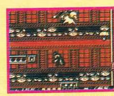


1-Súbete a la barra y pégale al Pingüino.





2-Brinca hacia la derecha y sube por la pared para volverle a pegar al Pingüino.



3-Brinca a la barra desde el escalón y repite la secuencia.

CLASIFICADOS

EN ESTA PAGINA...

HAY UN ESPACIO PARA USTED

COMUNIQUESE A NUESTRO DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD

Cage: → → ↓ ↑ FATALIDAD.
↓ ↓ ↓ ↓ + PA FRIENDHIS
Liu Kang: Manten DF → → ← ← PB
Baraka: Manten DF ← ← ← + 6A



Raiden: ↓ ← → PA FRIENDHIS
Kun lao: → ← → ← → ← + 6B
Manten. DF ← ← ← + PA
Raiden: Manten 6A luego Suelta.
Manten PA suelta y Oprime
varias veces 6B, PB

Spike: Kun lao:
Cage: ↑ ↑ ↑ ↓ + 6A
Baraka: → → ↓ + PA

Raiden: ~~↓ ↓ ↓ ↓ + 6A~~ ↑ ↑ ↑ ↑ + 6A

INFORMACION SUPERNESESARIA

SPARKSTER

Durante años, el reino de Zebulos ha recibido varios ataques de diferentes reinos pero esta vez, un ejército de lobos comandado por el mercenario Axle Gear, quien busca secuestrar a la princesa Sherry de Zebulos,ataca por sorpresa ;el Rey logra mandar a su hija en una nave de escape sin saber que ésta ha sido tomada por las tropas de Axle; Sparkster, mientras tanto, regresa de un largo viaje para encontrarse con esta situación así que decide entrar en acción para rescatar a Sherry de las manos de Axle.

Sparkster es uno de los nuevos juegos de Konami que aparecerán para esta temporada; aquí tú controlas a Sparkster, un Rocketknight continuador de una larga saga de defensores. El está armado con una gran espada y un cohete que le dan la habilidad de atacar y volar.

Como todo juego de Side Scrolling nuestro héroe ataca con su espada, salta y avanza pero además tienes un par de ataques que es importante que conozcas para que puedas enfrentarte a las tropas de Axle.

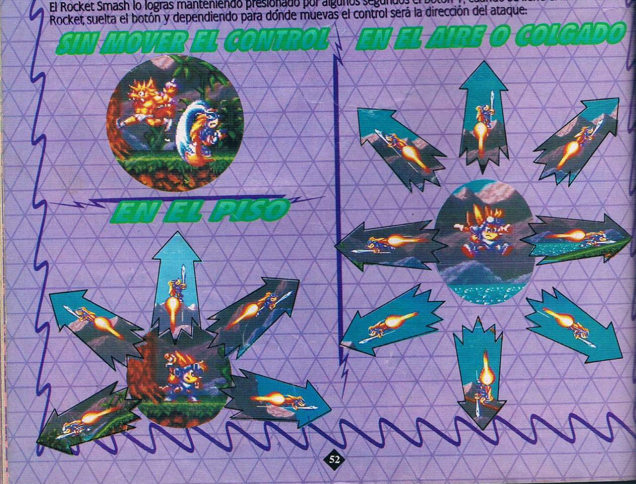
ROCKET SMASH

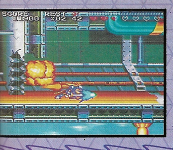
El Rocket Smash lo logras manteniendo presionado por algunos segundos el botón Y, cuando se llene el indicador del Rocket, suelta el botón y dependiendo para dónde muevas el control será la dirección del ataque:

SIN MOVER EL CONTROL

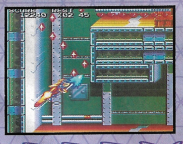
EN EL AIRE O COLGADO

EN EL PISO





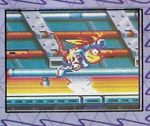
Si te encuentras cerca de una pared al realizar este ataque rebotarás contra ella las veces que sean mientras tengas poder en tu cohete; otra característica de tu ataque con el cohete es que si golpeas algunas paredes claves podrás encontrar algunos cuartos secretos donde puede haber energía, puntos o hasta vidas.

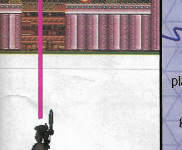




ROLLING SMASH

El otro ataque que tienes es el Rolling Smash y lo ejecutas con el botón L o R (dependiendo con cuál botón lo hagas es la dirección que tomará; esto lo puedes hacer varias veces pero ten cuidado pues si te excedes Sparkster se podrá marear).





El Rocket Smash y el Rolling Smash pueden ser mezclados para alcanzar algunos lugares que pueden parecer difíciles de alcanzar a simple vista.

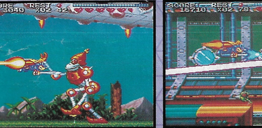
Ahora veamos un poco de las misiones de este juego:

MISION 1

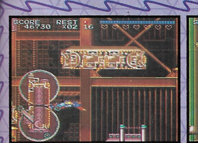


La primera misión la llevas a cabo en las planicies afuera del castillo de Zebulos y en la nave de escape; el principio no ofrece gran reto pero puedes hacerte de varias gemas que están sobre los árboles. Antes de entrar a la nave te enfrentarás a un gorila mecánico (quítale sus plátanos para obtener energía). Dentro de la nave te enfrentarás contra algunos monstruos mecánicos y lobos antes de llegar con el jefe, un gigantesco Robot Rocketknight al que deberás atacar en el ojo.



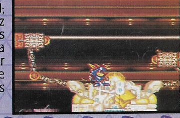


MISION 2





La siguiente misión te lleva a una fábrica propiedad de Axle Gear; aquí deberás cuidarte de las zonas en las que hay fuego y que están en la primera parte de este nivel; una vez que hayas derrotado a un sencillo robot guardián entrarás a la segunda zona de la fábrica; aquí debes tener mucho cuidado en cómo usas tu cohete pues puedes terminar tu camino en una de las múltiples aplanadoras que hay; El jefe de este nivel es un gran robot con dos brazos al que tendrás que atacar en el ojo que tiene en la parte superior.



MISION 3

Esta escena la recorres sobre un robot con apariencia de avestruz que corre a gran velocidad; sobre ella debes saltar para así poder atacar a los enemigos que te aparecen. Aquí el jefe de mitad de escena es un coronel Lobo que aparece montado sobre un robot de extraña apariencia al que deberás golpear en la cabeza; el último enemigo es un gran gusano mecánico, a este también lo deberás golpear en la cabeza y en el cuerpo, pero cuidado, porque después de restarle casi toda su energía será más agresivo.



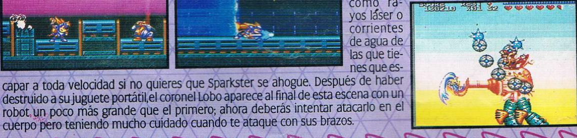




MISION 4



Tu siguiente ataque se dirige a la nave especial de combate de Axle, aquí encontrarás todo tipo de trampas para tratar de impedir tu avance, como rayos láser o corrientes de agua de las que tienes que escapar a toda velocidad si no quieres que Sparkster se ahogue. Después de haber destruido a su juguete portátil,el coronel Lobo aparece al final de esta escena con un robot un poco más grande que el primero; ahora deberás intentar atacarlo en el cuerpo pero teniendo mucho cuidado cuando te ataque con sus brazos.



MISION 5

La escena 5 tiene un poco más de complejidad que las escenas anteriores ya que aquí entras a una especie de pirámide / rompecabezas que, dependiendo del cuarto al que entres y el switch que actives, será cómo se mueva; si no te fijas en los cuartos a los que has entrado y el camino que hayas tomado es muy probable que te pierdas en los muchos cuartos donde,por cierto,podrías encontrar buenos premios o algunas trampas; una gran serpiente mecánica escupefuego será tu enemigo al final de este laborioso nivel.







Bueno, ya sólo quedan un par de niveles por completar de este juego, como ya es una sana costumbre nuestra no te contaremos qué es lo que resta pues si te decimos todo ya no querrás jugar este título y sería muy malo que te lo perdieras por nuestra culpa.

Sparkster es un buen título de Konami, sus gráficos, su música y control son de primera, el reto es ajustable pero ya sabes que siendo un juego Konami deberás acabarlo en Hard para ver el mejor final. Otro punto a favor de este juego es la opción de password (aunque cuidado pues el password te guarda tus continues que son limitados).







Para poder seleccionar a los jefes espera a que aparezca el logotipo como se ve en la foto y presiona la siguiente secuencia:

→, →, ↑, ↑, L, R

Un sonido te indicará si lo ejecutaste bien





CLOWN



PODER
Mantén presionado el control hacia atrás por 1 segundo aproximadamente y de inmediato presiona al frente junto:

← , →, + Puño



Mantén presionado el control hacia atrás por 1 segundo aproximadamente y de inmediato presiona al frente junto:

←, →, + Patada



Mantén presionado el control hacia abajo por 1 segundo aproximadamente y de inmediato presiona arriba junto:

↓, ↑ , + Patada



Mantén presionado el control hacia abajo por 1 segundo aproximadamente y de inmediato presiona arriba junto:

↓, ↑, + Puño

KARNOV



→, →, + Puño



→, →, + Patada

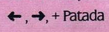


↓ , ↘, →, + Puño

Salta y mientras estás en el aire presiona la siguiente secuencia:

→, ↘, ↓, ↙, ←, ↖, + Puño

Mantén presionado el control hacia atrás por 1 segundo aproximadamente y de inmediato presiona al frente junto:



←, →, + Patada

Double Dragon V

En esta pantalla ejecuta las claves dadas para obtener el truco deseado; puedes combinar las claves.

Para que ya no puedas ni puedan agarrarte, R, ←, L,L, ←, ←, R, R.

Para que ya no puedas ni puedan marearte, ↓, ↓, ←, ↑, ↓, ↓, ←, ↑, R,R, L.

Para tener 2 puntos extras de cualidades. L, L, L, R, L, R, L, R,

Para tener 4 puntos extras de cualidades. ↑, →, ↓, ←, ↓, →, R, R.

Para tener 6 puntos extras de cualidades. →, ↓, ↓, ←, ↑, →, L, R, L, R, L, R



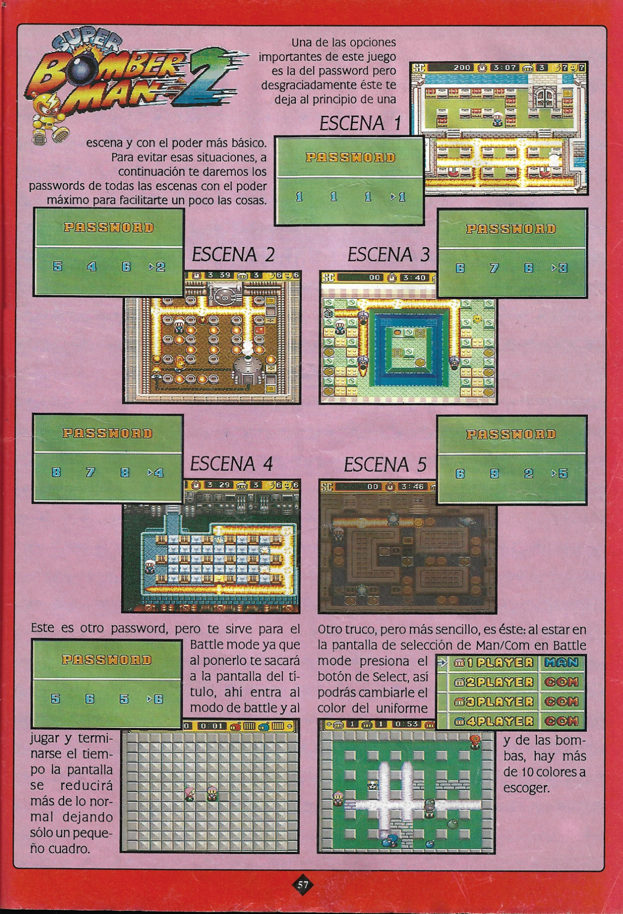
Para poder seleccionar a Dominique o Shadow Master. L, R, ↑, L, L, ↓, R, R.

Para obtener 9 continues ←, →, ←, →, L L, R, R, R.

Super Bomberman 2

En Super Bomberman 2, en la opción Battle Mode, registra todas las opciones con el control conectado en el espacio reservado para el control N° 5, desde la pantalla de presentación. Cuando ya empiece el juego cámbiate a alguno de los demás controles para poder moverte (el control 5 sólo registra, no puedes jugar con él). Si seguiste bien todos los pasos, podrás saltar oprimiendo Y en todos los niveles salvo en el 2 y el 3.

Nosotros lo intentamos en el Multitap y en el Link que son los multiadaptadores con los que contamos.



Una de las opciones importantes de este juego es la del password pero desgraciadamente éste te deja al principio de una escena y con el poder más básico. Para evitar esas situaciones, a continuación te daremos los passwords de todas las escenas con el poder máximo para facilitarte un poco las cosas.

ESCENA 1

ESCENA 2

ESCENA 3

ESCENA 4

ESCENA 5

Este es otro password, pero te sirve para el Battle mode ya que al ponerlo te sacará a la pantalla del título, ahí entra al modo de battle y al jugar y terminarse el tiempo la pantalla se reducirá más de lo normal dejando sólo un pequeño cuadro.

Otro truco, pero más sencillo, es éste: al estar en la pantalla de selección de Man/Com en Battle mode presiona el botón de Select, así podrás cambiarle el color del uniforme y de las bombas, hay más de 10 colores a escoger.

¡CLUB Nintendo RESPONDE!

KINTARO

¿Me podrían dar la historia de Kintaro, de Motal Kombat 2?
HENRY RAMIREZ
Caracas, Venezuela

Para comenzar, debemos recordar que en Mortal Kombat, tenías que vencer a Goro antes de llegar a Shang Tsung. Ahora, antes de enfrentarte al último guerrero de Mortal Kombat 2, Shao Kahn, debes vencer a Kintaro, gobernante supremo de las fuerzas de Shao Kahn's. Al igual que Goro, Kintaro pertenece a la raza de las criaturas mitad hombre, mitad dragón, provenientes del Outworld. Kintaro es muy rudo y carente de buenas intenciones, nadie soportaría enfrentarse a él sin antes prepararse muy bien. Tiene más poder que Goro y que cualquier guerrero que hayas enfrentado antes en este torneo. Después de que Goro fuera derrotado, Kintaro se decide a tomar venganza y, créelo, esta muy furioso.

Ryo.

MEGA MAN X

¿Dónde se encuentran los tanques y corazones de energía?
ADOLFO SALGADO
Medellin, Colombia

Gracias a tu carta aprovecharemos de contestar a muchos amigos que tienen la misma duda. En este juego es muy importante tener más del 50% de energía y nosotros te diremos cómo conseguirla. El primer tanque de energía lo encontrarás en la etapa en la que aparece Spark Mandrill, pero para obtenerlo deberás vencer a Boomer Kuwanger, quien te dará el boomerang que te hará la vida más fácil. El segundo tanque se encuentra en la etapa de Storm Eagle, el tercero, en la pantalla de Flame Mammoth, y deberás llegar con el casco y las botas especiales; el cuarto y último tanque de energía lo obtendrás en la etapa de Armored Armadillo. Los corazones los irás almacenando durante todo tu trayecto por el juego, excepto en la pantalla de Sting Chameleon.

Alfa

KITANA

¿Me podrían dar una combinación de golpes que sea sensacional para usarla con Kitana, de M.K. 2?
GUIDO AESTE
Colombia

¡Por supuesto! Debo agregar, antes de responderte, que la combinación de golpes de cada jugador es muy numerosa, esto demuestra aún mucho más que el traslado de Arcade a Super NES es perfecta. Para comenzar el Juggle (secuencia de golpes que resulta completamente imbatible), eleva a tu enemigo con el Fan Lift; ahora salta contra él y patéalo cuando estés en la cima del salto, aún en el aire comienza a preparar el Fan Throw (lanzamiento del abanico), para finalizar ya apenas toques suelo con el Square Wave Punch para restarle aún más energía a tu contrincante. Te cuento que este Juggle es tan poderoso que resta la mitad de energía a tu pobre oponente. Practícalo y no tengas piedad, debes ganar el torneo.

Ryo.

FLASHBACK

¿Cómo consigo el Teleport que me pide el viejo?
RODRIGO CARMONA
Caracas, Venezuela

En el sector que está arriba del "save", encontrarás un ascensor que tiene la particularidad de que al acercarte o tocarlo sube y al alejarte baja, provocado por un censor que detecta tus movimientos. El Teleport lo encontrarás bajando en el ascensor, pero para obtenerlo deberás engañar al mencionado censor, colocando la piedra que conseguirás en el árbol que da al precipicio (se encuentra oculto). Al entregar el teleport al viejo, te recompenzará con una tarjeta (ID CARD), que te servirá para abrir la puerta que permite seguir avanzando en el juego.

Alfa

DAÑOS

¿Es verdad que los videojuegos causan daños en la pantalla del televisor?
ALBERTO SANTILLAN
Bogotá, Colombia

Como se ha mencionado anteriormente, los videojuegos pueden provocar daños en tu pantalla si no eres lo suficientemente cuidadoso. Las pantallas se dañan al dejar una imagen fija por un largo período mientras el televisor está encendido, por ejemplo si estás muy apasionado jugando, y luego te acuerdas de que tienes otra cosa muy importante que hacer, lo más lógico, es que pondrás pausa para luego poder continuar en el mismo lugar que has quedado y no perderte nada de lo que estaba sucediendo. Pero si el asunto que te sacó del juego se alargó y te tendrá ocupado por un largo rato, a tu regreso te encontrarás que la pantalla tiene algunas manchas extrañas y aunque apagues tu consola y pongas un canal cualquiera de televisión, éstas continúan. Lo siento, tu pantalla se ha quemado y la única manera de repararla es reemplazándola. Te aconsejo que tomes muy en cuenta este ejemplo, porque a pesar de que la primera vez que te suceda algo parecido y tu pantalla no tenga las manchas mencionadas, la próxima vez será fatal, por que es acumulativa. Lo que debes hacer es jugar siempre ajustando el brillo y contraste de tu pantalla, restándole un poco de luminosidad. Al poner pausa, apaga el televisor si piensas que te demorarás en volver a jugar. Por último, si juegas períodos más o menos de una hora, debes darte descansos de 15 a 30 minutos durante el juego. Esto mantendrá tu pantalla en buen estado durante mucho tiempo, pero también te ayudará a cuidar algo más importante que cualquier cosa material, tu vista.

Ryo

PELICULAS

¿Es verdad que se está realizando una película de Mortal Kombat?
EDUARDO OYANADEL
Venezuela

Sí, es verdad y como tu bien lo dices, ésta está en pleno rodaje. Personalmente pienso que esta película será mejor que la versión en cine del film que mencionamos en nuestro anterior número y que muchos amigos esperaban ansiosos (Strret Fighter). Los que habrán tenido la oportunidad de ver un comercial de M. K. 2 en televisión que realizó Acclaim, ya podrán hacerse una idea de lo espectacular que puede ser esta producción. Además te puedo anticipar que ya en Estados Unidos, durante estos días, debería estar en cartelera la película Double Dragon, basada en el juego del mismo nombre.

Fox

DRAGON BALL Z

He visto que existe un juego llamado Dragon Ball Z, y me gustaría que hablaran de él.
CARLOS BIGORRA M.
Bogotá, Colombia

Dragon Ball Z es un juego para el sistema Super Famicom, el cual está basado en una serie de dibujos animados japoneses muy exitosa. El juego en sí es un poco similar a Street Fighter 2, pero siendo más interactivo. Además D.B.Z posee una diferencia con todos los otros juegos de pelea y es que los escenarios son bastante amplios y extensos, permitiendo que el personaje sea más libre de moverse adonde sea. Dragon Ball Z ya va en la tercera parte en Japón, y esperamos que llegue a América tal como Ranma 1/2 lo hizo, un juego que no pensábamos que sería adaptado para Super NES.

Fox

ENVIA TUS PREGUNTAS, TRUCOS Y SUGERENCIAS A:

REVISTA CLUB NINTENDO
DISTRIBUIDORAS UNIDAS S.A.
Transversal 93 Nº52 - 03
Santafé de Bogotá - Colombia
EDITORIAL BLOQUE DE ARMAS
Final Av. San Martín con final Av. La Paz
Caracas - Venezuela



¡Y EN EL PROXIMO NUMERO...!

EN LA SECCION "ARCADIAS", TE MOSTRAREMOS 2 SENSACIONALES TITULOS:
THE KING OF FIGHTERS 94 y KILLER INSTINCT

THE ADVENTURE OF BATMAN & ROBIN

JURASSIC PARK THE CHAOS CONTINUES

MUCHA INFORMACION SUPERNESESARIA, DE LO ULTIMO APARECIDO EN VIDEO JUEGOS

RISE OF THE ROBOTS

ANIMANIACS



CONOCE ESTE MES A:
SAMURAI SHODOWN

REVISTA CLUB Nintendo®
¡El Secreto del Poder!

Y TODAS LAS SECCIONES DE SIEMPRE:
DR. MARIO, S.O.S., LA BOLA DE CRISTAL,
CLUB NINTENDO RESPONDE, ETC.

¡NO TE LA PIERDAS!
APARECE TODOS LOS MESES


...Y ACCION
Asi fueron las olimpiadas 94
Sus participantes opinaron
"El concurso es bastante interesante y la competencia ha sido dura."
" Los premios son muy llamativos."
" Los juegos son muy divertidos."
" Es algo novedoso porque nunca habian hecho concursos de video juegos."
" Soy buena jugadora pero fue dificil clasificar pues hay muchos participantes expertos
" Felicitamos a la empresa ab compufax, por tenernos en cuenta y esperamos que hayan próximos encuentros."
ab compufax
Nintendo
OLIMPIADAS '95
ESPERALAS